

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SMP Negeri 1 Sendang
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kelas/Semester	: VII/ Ganjil
Materi Pokok	: Teks Fabel
Alokasi Waktu	: 2 X 40 menit (simulasi mengajar 10 menit)
Email	: ineandriana71@guru.smp.belajar.id

A. Kompetensi Inti (KI)

KI-1: Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya

KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya

KI-3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

KI-4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori

B. Kompetensi Dasar (KD)

3.16 Menelaah struktur dan kebahasaan fabel/legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar

4.16 Memerankan isi fabel/ legenda daerah setempat yang dibaca dan didengar.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

1 Mengubah teks fabel dalam bentuk dialog

2 Melakukan adu kreatif pemeranan fabel sesuai dengan karakter

D. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan mengamati teks yang ditampilkan, serta pemodelan yang diperankan guru, murid mampu memerankan isi teks fabel yang dibaca sesuai karakter dengan baik dan benar.

E. Materi Pembelajaran

1. Materi pokok

a. Fakta: teks fabel yang berjudul *Cici dan Serigala* (Buku siswa kelas VII halaman 235-236)

b. Teori: Cara pengubahan teks fabel menjadi dialog (penjelasan terlampir)

c. pemeranan teks fabel (penjelasan terlampir)

2. Materi pengayaan: memerankan teks fabel lain yang lebih kompleks tokoh, watak, dialog dan latarnya.

3. Materi remidi: penjelasan ulang tentang pemeranan fabel, siswa memerankan ulang fabel dengan cerita yang sama

F. Metode Pembelajaran

Pendekatan: saintifik

Metode: diskusi kelompok

Strategi: pemodelan

Teknik: tugas

G. Media Pembelajaran

- Media: Teks dan gambar fabel yang berjudul *Cici dan Serigala* (buku siswa kelas VII halaman 235-237) yang dimodifikasi
- Alat: wayang karakter yang dibuat siswa untuk media bercerita, Leptop, LCD proyektor

H. Sumber Belajar

Kemdikbud.2016. *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Jakarta: Kemdikbud.

Internet: <https://dongengceritarakyat.com/fabel-dongeng-sebelum-tidur-gajah-yang-baik-hati/>

I. Kegiatan Pembelajaran

a. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, mempresensi murid, serta memotivasi murid untuk menjaga kesehatan.
2. guru bersama murid menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan meminta salah satu murid menjadi dirigen.
3. guru mereview pembelajaran sebelumnya dan mengaitkannya dengan materi yang akan dipelajari, serta menanyakan peralatan (wayang karakter) yang sudah dibuat di rumah
4. guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti

- 1) Murid membentuk kelompok yang terdiri atas empat siswa berdasarkan hobi mereka.
- 2) Murid mengamati teks fabel asli dan teks fabel yang sudah diubah menjadi dialog yang ditayangkan, serta mengamati guru yang menjadi model pemeranan isi fabel.
- 3) Murid tanya jawab dengan guru tentang cara mengubah teks fabel menjadi dialog, serta cara memerankan isi fabel dengan baik dan benar.
- 4) Murid mendapatkan bimbingan dan arahan dari guru
- 5) Guru membagikan teks fabel kepada setiap kelompok
- 6) Murid bersama kelompoknya membaca teks fabel dan mengubahnya dalam bentuk dialog.
- 7) Guru melakukan ice breaking untuk mencairkan suasana
- 8) Murid menyampaikan hasil diskusi pemeranan isi teks fabel di depan kelas menggunakan wayang karakter yang sudah dibuat dari rumah.

c. Penutup

- 1) Murid bersama guru menyimpulkan hasil diskusi tentang pemeranan fabel
- 2) Guru memberi penguatan kepada murid tentang pemeranan fabel
- 3) Guru memberi hadiah kepada kelompok yang pemeranannya paling bagus, sesuai dengan karakter dalam teks fabel
- 4) Guru mengajak berdoa, menutup pelajaran, dan memberi salam.

J. Penilaian

1. Penilaian sikap : Jurnal (pengamatan terhadap perilaku siswa saat berdiskusi) dan observasi saat bermain peran
2. Penilaian pengetahuan: Tes tulis (mengubah teks fabel menjadi dialog)
3. Penilaian keterampilan: Unjuk kerja (memerankan teks fabel)

Mengetahui
Kepala Sekolah SMPN 1 Sendang

Drs. H. Zaenal Komarudin, M.Pd.
NIP 19680412 199702 1 005

Tulungagung, 14 Juli 2021

Guru Bahasa Indonesia

Ine Erna Andriana, M.Pd.
NIP -

Email : ineandriana71@guru.smp.belajar.id

Strategi dan alat penilaian

1. Jurnal Sikap

Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Sendang

Kelas : VII

No.	Nama Murid	Waktu	Catatan Perilaku	Butir Sikap
1				
2				
3				
dst.				

2. Teknik dan Bentuk Instrumen

Teknik	Bentuk Instrumen
Tes Tulis	Tes uraian: Ubahlah teks fabel berikut ke dalam bentuk dialog!
Tes Unjuk Kerja	Perankan hasil perubahan dialog hasil kerja kelompok ke depan kelas dengan alat peraga wayang karakter yang sudah kalian buat!
Observasi	Lembar pengamatan rasa percaya diri siswa dalam bercerita.

2.1 Penilaian Pengetahuan

Contoh Instrumen Tes Tulis

a. Rubrik Penilaian Hasil Mengubah teks fabel dalam bentuk dialog

Kelompok yang dinilai :

Anggota Kelompok : 1.....
2.....
3.....
4.....

Aspek yang diamati	Deskriptor	Skor			
		4	3	2	1
isi	• Tokoh dituliskan 4, watak, latar, dan alur lengkap sesuai dengan teks aslinya				
	• Tokoh disebutkan 3, watak, latar, dan alur lengkap sesuai dengan teks aslinya				
	• Tokoh disebutkan 2, watak, latar, dan alur kurang sesuai dengan teks aslinya				
	• Tokoh disebutkan 1, watak, latar, dan alur kurang sesuai dengan teks aslinya				
Bahasa	• Tanda baca tepat sesuai dengan penulisan dialog, pilihan kata tepat sesuai teks asli, dan penulisan kalimat lengkap				
	• Tanda baca tepat sesuai dengan penulisan dialog, pilihan kata tepat sesuai teks asli, tetapi penulisan kalimat tidak lengkap				
	• Tanda baca tepat sesuai dengan penulisan dialog tetapi pilihan kata tidak sesuai teks asli dan penulisan kalimat tidak lengkap				
	• Tanda baca, pilihan kata tidak sesuai dengan teks asli, dan kalimat tidak lengkap sesuai teks asli				
Skor maksimal		8			

Nilai

$$N = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Keterangan:
 N : nilai
 Σx : skor yang diperoleh
 Σxi : skor maksimal

2.2 Penilaian Keterampilan

Rubrik Penilaian Unjuk Kerja (untuk guru)

Kelompok yang dinilai :
 Anggota Kelompok : 1.....
 2.....
 3.....
 4.....

No.	Aspek yang dinilai	Deskriptor	Skor			
			4	3	2	1
1.	Intonasi	• Penggunaan cepat-lambatnya suara tepat dengan peristiwa dalam berdialog.				
		• Ada satu penggunaan cepat-lambat suara yang tidak tepat dalam berdialog.				
		• Ada dua penggunaan cepat-lambat suara yang tidak tepat dalam berdialog.				
		• Ada tiga atau lebih penggunaan cepat-lambat suara yang tidak tepat dalam berdialog.				
2.	Pelafalan	• Bercerita dengan jelas dan tidak ada kesalahan pengucapan.				
		• Bercerita dengan jelas, tetapi ada satu kata kesalahan pengucapan.				
		• Bercerita dengan jelas, tetapi ada dua kata kesalahan pengucapan.				
		• Bercerita dengan tidak jelas atau tidak dapat dimengerti atau banyak kesalahan pengucapan kata.				
3.	Kualitas suara	• Suara terdengar dengan jelas hingga belakang.				
		• Suara terdengar jelas hanya sampai di deret ke tiga dari depan.				
		• Suara terdengar jelas hanya sampai di deret kedua dan pertama				
		• Suara tidak dapat didengar meski siswa duduk di deret terdepan.				
4.	Ekspresi (gerak gerak dan mimik)	• Eksresi gerak-gerak dan mimik pemain sangat serasi dengan isi cerita sehingga pemeranan menjadi hidup dan menarik				
		• Eksresi gerak-gerak dan mimik pemain cukup serasi walau ada beberapa ketidakcocokan dengan isi cerita.				
		• Banyak sekali ekspresi gerak-gerak dan mimik pemain yang tidak sesuai (berlebihan atau sangat kurang) sehingga sangat mengurangi daya tarik pemeranan.				
		• Pemain tidak berekspresi dari awal sampai akhir cerita.				
5.	Kelengkapan dan keruntutan	• Peristiwa dimainkan dengan lengkap dan runtut.				

	Peristiwa	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat dimainkan peristiwa secara runtut tetapi ada satu peristiwa dalam cerita yang tidak atau lupa mainkan. 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memainkan peristiwa secara runtut tetapi ada dua peristiwa dalam cerita yang tidak atau lupa diceritakan 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Dapat memainkan peristiwa secara runtut tetapi ada tiga atau lebih peristiwa dalam cerita yang tidak atau lupa diceritakan. 				
7.	Kelancaran	<ul style="list-style-type: none"> • Cerita fabel dimainkan dengan lancar. 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Terjadi satu kali penjedaan dalam memainkan teks fabel karena lupa atau grogi. 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Terjadi dua kali penjedaan dalam memainkan teks fabel karena lupa atau grogi. 				
		<ul style="list-style-type: none"> • Terjadi tiga kali atau lebih dalam memainkan teks fabel karena lupa atau grogi. 				

Nilai

$$N = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:
 N : nilai
 Σx : skor yang diperoleh
 Σxi : skor maksimal

2.3 Penilaian Sikap

Rubrik Penilaian Proses Bermain peran

Kelompok yang dinilai :
 Anggota Kelompok : 1.....
 2.....
 3.....
 4.....

Aspek yang diamati	Deskriptor	95-100	85-94	75-84
Percaya diri	1. Percaya diri (Saat giliran tampil satu kelompok melangkah dengan tegap, tidak menunda waktu untuk memulai bercerita, saat bercerita lancar).			
	2. Kurang percaya diri (Saat giliran tampil ada anggota kelompok melangkah dengan ragu-ragu, menunda waktu untuk memulai bercerita sekitar 1-2 menit, saat bercerita ada bagian yang tersendat).			
	3. Tidak percaya diri (Saat giliran tampil ada anggota kelompok yang harus dipanggil berkali-kali terlebih dahulu, menunda waktu untuk memulai bercerita sekitar 3 menit atau lebih, saat bercerita ada banyak yang tersendat).			

Bahan Ajar

Cara mengubah teks fabel menjadi dialog

1. Menghayati tema teks fabel
Tema merupakan ide pokok yang mendasari penarasian sebuah cerita. Berangkat dari tema dapat diketahui ide pokok sebuah cerita
2. Fabel dibagi menjadi beberapa bagian penting dan kemudian diubah menjadi babak.
Fabel terdiri atas beberapa bagian. Bagian-bagian tersebut memuat beberapa peristiwa penting yang melandasi cerita. Bab yang tergolong penting selanjutnya diubah menjadi beberapa babak untuk memaparkan peristiwa-peristiwa tertentu.
3. Menyusun dialog berdasarkan konflik antartokoh.
Tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks fabel dirangkai oleh suatu peristiwa yang di dalamnya memiliki konflik-konflik. Konflik-konflik yang terjadi antartokoh tersebut diubah menjadi dialog.
4. Antara tokoh dan dialog dipisahkan menggunakan tanda titik dua (:)

Isi dialog

- a. Tokoh: para binatang yang bisa berbicara seperti manusia (antagonis, protagonis, tokoh utama, tokoh pembantu)
- b. Watak: watak tokoh fabel digambarkan ada yang baik dan ada yang buruk (seperti manusia), karakter tokoh bersifat protagonis/ yang disukai atau tokoh antagonis/ yang tidak disukai.
- c. Latar: menggunakan latar alam (hutan, sungai, kolam, dll), tempat dan waktu kejadian serta suasana dalam cerita.
- d. Alur: rentetan peristiwa yang menyebabkan kejadian berikutnya

Kebahasaan dialog:

1. Penggunaan tanda baca
 - petik dua (“...”): untuk penulisan kalimat langsung dalam teks fabel
 - petik dua (:): untuk pemisah antara tokoh dan dialog
 - koma (,): untuk memisahkan kata seru seperti o, ya, wah, aduh dari kata lain yang terdapat pada teks fabel
 - Penulisan huruf miring: digunakan untuk petunjuk lakuan
 - Tanda kurung ((...)): digunakan untuk memisahkan antara dialog dengan petunjuk lakuan
2. Penulisan kata
 - Penggunaan kata depan dan kata sambung: digunakan pada awal cerita, urutan kejadian berikutnya, akhir cerita. Penulisannya dipisah dengan kata yang mengikutinya.
 - Kata sandang Si dan Sang: penulisannya terpisah dengan kata yang diikutinya
3. Penulisan kalimat
 - Penulisan kalimat langsung: kalimat langsung diapit tanda petik dua, tanda petik penutup ditaruh setelah tanda baca yang mengakhiri kalimat petikan, kalimat pengiring harus diakhiri dengan satu tanda koma dan satu spasi apabila bagian kalimat pengiring terletak sebelum kalimat petikan.
 - Penulisan kalimat tidak langsung: tidak menggunakan tanda petik, intonasi membacanya datar, terdapat perubahan kata ganti orang.

Cara memainkan peran/ menyampaikan dialog

1. Intonasi: cepat lambatnya suara saat bermain peran (pengucapan dialog)
2. Pelafalan: kejelasan pengucapan saat bermain peran (pengucapan dialog)
3. Volume suara: keras tidaknya suara saat bermain peran (pengucapan dialog)
4. Kelengkapan dan keruntutan penampilan: rangkaian peristiwa dimainkan dengan runtut dan lengkap sesuai dengan teks
5. Kelancaran: cerita fabel dimainkan dengan dengan lancar, tanpa ada penjedaan cerita.

Teks Fabel yang sudah diubah menjadi dialog

Cici dan Serigala

Karya Lilik Choir

Sore itu tiga kelinci kecil, Cici, Pusi, dan Upi bermain bersama di tempat lapang di hutan. Tiba-tiba Cici melihat sesuatu tergeletak dalam bungkus plastik

Cici: “Hai Teman-teman... lihatlah!” (*berteriak sambil menunjuk ke arah bungkus plastik*)

Upi: “Wah... makanan teman-teman..”

Pusi: “Asyik... sore ini kita makan enak..” (*bersorak kegirangan*)

Cici mengambil kue itu, membuka bungkusnya dan tercium aroma harum dari kue itu. Tiba-tiba muncul niat liciknya

Cici: “Ah... kue ini pasti nikmat sekali apalagi jika ku makan sendiri tanpa berbagi dengan mereka” (*Gumannya dalam hati*). “Teman-teman sepertinya kue ini bekal pak tukang kayu yang sering ke hutan ini, mungkin dia baru saja kesini dan belum pergi terlalu jauh. bagaimana jika kususulkan kue ini, bukankah menolong orang juga perbuatan mulia?” (*meyakinkan temannya*)

Raut kecewa tergambar di wajah Upi dan Pusi, mereka gagal makan kue yang beraroma lezat itu. Cici berlari menjauhi temannya dan memakan kue itu sendiri. Tiba-tiba...

Bruukk...!!

Cici: “Aaahhgg... toloong...” (*menjerit keras*)

(*Seekor serigala muncul dari balik semak dan langsung menerkam tubuh mungil Cici. Cici pun menangis dan terus berteriak minta tolong. Cici pun memutar otak mencari cara bagaimana agar ia bisa bebas dari cengkeraman serigala itu. Akhirnya ia mendapatkan ide*)

Cici: “Pak serigala, aku punya dua teman di sana. Bagaimana jika mereka ku jemput ke sini supaya kamu dapat makan lebih banyak lagi” (*berusaha mengelabui serigala itu*)

Serigala: “Baiklah, segera panggil mereka tapi aku harus ikut di belakangmu.”

Cici: “Pelan-pelan saja ya, jalanmu supaya mereka tidak mendengar langkah kakimu. Aku khawatir mereka akan lari ketakutan.”

Cici pun berlari ke arah teman-temannya yang ditinggalkan tadi. Sementara serigala mengikutinya dengan langkah pelan. Menyadari hal itu Cici berlari sekuat tenaga sambil sesekali memanggil temannya

Cici: “Ups...!”, (*kaki Cici tiba-tiba terasa ada yang menarik. Ia pun menjerit dan bahkan tidak berani membuka mata*)

Cici: “Jangan Pak Serigala... jangan makan aku, ampuni aku..”

Upi: “Sst..., ini aku Ci, bukalah matamu, ini Upi dan Pusi. Ayo cepat Ci...” (*dengan rasa kebersamaan mereka pun akhirnya selamat*)

Napas mereka tersengal-sengal, keringatnya bercucuran. Cici menangis tesedu-sedu.

Cici: “Hik.. hik.. maafkan aku teman-teman, aku bersalah pada kalian. Aku telah berbohong.”

Cici akhirnya menceritakan kejadian yang sebenarnya. Temannya tidak marah apalagi membencinya.

Cici pun berjanji tidak akan mengulanginya lagi

Pusi: “Sudahlah Cici... kami memaafkanmu...”

Cici: “Terimakasih kawan, aku janji tidak akan mengulanginya lagi..”

Lembar Kerja Siswa

Gajah yang Baik Hati

Siang hari itu suasana di hutan sangat terik. Tempat tinggal si Kancil, Gajah, dan lainnya seakan terbakar. Kancil kehausan. Dia berjalan-jalan mencari air. Di tengah perjalanan dia melihat kolam dengan air yang sangat jernih. Tanpa pikir panjang dia langsung terjun ke dalam kolam. Tindakan Kancil sangat ceroboh, dia tidak berpikir bagaimana cara

ia naik ke atas. Beberapa kali Kancil mencoba untuk memanjat tetapi ia tidak bisa sampai ke atas. Si Kancil tidak bisa berbuat apa-apa. Ia hanya berteriak meminta tolong. Teriakan si Kancil ternyata terdengar oleh Si Gajah yang kebetulan melewati tempat itu.

Kancil: "Hai, siapa yang ada di kolam itu?"

Kancil: "Aku.. si Kancil sahabatmu." (*terdiam sesaat mencari akal agar Gajah mau menolongnya*) "Tolong aku mengangkat ikan ini."

Gajah: "Yang benar kau mendapat ikan?"

Kancil: "Bener..benar! Aku mendapatkan ikan yang sangat besar."

Gajah berpikir sejenak. Bisa saja ia turun ke bawah dengan mudah tetapi bagaimana jika naiknya nanti.

Gajah: "Kau mau memanfaatkanku, ya Cil?" Kau akan menipuku untuk kepentingan dan keselamatanmu sendiri?"

Kancil hanya terdiam.

Gajah: "Sekali-kali kamu harus diberi pelajaran," (*meninggalkan tempat itu*).

Gajah tidak mendengarkan teriakan Kancil. Kancil mulai putus asa. Semakin lama berada di tempat itu Kancil mulai merasa kedinginan. Hingga menjelang sore tidak ada seekor binatang yang mendengar teriaknya.

Kancil: "Aduh gawat! Aku benar-benar akan kaku di tempat ini." (*berpikir apa ini karma karena dia sering menjaili teman-temannya*)

Tidak lama, tiba-tiba Gajah muncul lagi. Kancil meminta tolong kembali.

Gajah: "Bagaimana Cil?"

Kancil: "Tolong aku, aku berjanji tidak akan iseng lagi"

Gajah: "Janji?, Sekarang apakah kamu sudah sadar? Dan akan berjanji tidak akan menipu, jahil, iseng dan perbuatan yang merugikan binatang lain?"

Kancil: "Benar Pak Gajah, saya benar-benar berjanji."

Gajah menjulurkan belalainya yang panjang untuk menangkap Kancil dan mengangkatnya ke atas.

Kancil: "Terima kasih Pak Gajah! Saya tidak akan pernah melupakan kebaikanmu ini."

Sejak itu Kancil menjadi binatang yang sangat baik. Ia tidak lagi berbuat iseng seperti yang pernah ia lakukan pada beruang dan binatang-binatang yang lainnya. Memang kita harus berhati-hati kalau bertindak. Jika tidak hati-hati akan celaka. Jika kita hari-hati kita akan selamat. Bahkan bisa menyelamatkan orang lain.